

附件 1:

## 浙江省“百树杯”第四届大学生企业经营沙盘模拟竞赛规程

### 一、赛项名称

赛项名称：浙江省大学生企业经营沙盘模拟竞赛

### 二、运行平台

本次大赛采用杭州百树科技有限公司技术支持的“企业经营沙盘模拟竞赛专用系统”（以下简称“系统”），所有的决策和推演在“系统”中确定，最终结果以“系统”为准。

### 三、相关事项

承办方为每个参赛队提供 1 台电脑和录屏幕软件，比赛过程中学生端必须启动录屏文件，全程录制经营过程，建议每一年经营录制为一个独立的文件。一旦发生问题，以录屏结果为证。如果擅自停止录屏过程，按系统的实际运行状态执行。

比赛期间带队老师不允许进入赛场；电脑仅限于作为系统运行平台，比赛期间不得使用任何手段与外界联系，否则取消参赛资格；不允许带存储设备（U 盘、移动硬盘等），不允许携带任何辅助竞赛的工具，所需工具只能现场制作。

比赛时间以本赛区所用服务器上时间为准，赛前选手可以按照服务器时间调整自己电脑上的时间。

企业运营流程建议按照系统中的流程执行，比赛期间不能还原。

本次大赛的模拟经营时间为 5 年。每年经营结束后，各参赛队需要在系统中填制《资产负债表、综合费用表、利润表》。如果不填，则视同报表错误一次，并扣分（详见罚分规则），但不影响经营。此次比赛不需要交纸质报表给裁判核对。

### 四、选单规则

在一个回合中，每投放 10W（即最小得单广告额，非固定参数）广告费理论上将获得一次选单机会，此后每增加 20W（即最小得单广告额 2 倍）理论上多一次选单机会。如：本地 P1 投入 30W 表示最多有两次选单机会，但实际选单次数取决于市场需求及竞争态势。投入 49W 也是两次选单机会，不过可以比投入 30W 优先选单。

投放广告，只有裁判宣布的最晚时间，没有最早时间。即小组在系统里当年经营结束后即可马上投放下一年的广告。

选单时首先以当年本市场本产品广告额投放大小顺序依次选单；如果两队本市场本产品广告额相同，则看本市场广告投放总额；如果本市场广告总额也相同，则看上年本

市场销售排名；如仍无法决定，先投广告者先选单。第一年无订单。

选单时，各队需要关注市场的选单进展，一个市场结束，下一个市场立即开始选单，选单时各队需要点击相应的市场按钮（如“本地”），某一市场选单结束，系统不会自动跳到其他市场。

注意：

出现确认框要在倒计时大于 5 秒时按下确认按钮，否则可能造成选单无效，责任自负；

在某细分市场（如本地 P1）有多次选单机会，只要放弃一次，则视同放弃该细分市场所有选单机会；选单时各队一台电脑联接入网；本次比赛无市场老大。

## 五、竞单规则

**竞单会（在第 3 年和第 5 年订货会后，召开竞单会。系统一次同时放 3 张订单）**

参与竞标的订单标明了订单编号、市场、产品、数量、ISO 要求等，而总价、交货期、账期三项为空。竞标订单的相关要求说明如下：

### （1）竞单资质

参与投标的公司需要有相应市场、ISO 认证的资质，但不必有生产资格。

中标的公司需为该单支付标书费（等于最小得单广告额），计入广告费。

（如果已竞得单数+本次同时竞单数）\*最小得单广告额 > 现金余额，则不能再竞。即必须有一定现金库存作为保证金。假设最小得单广告额为 10，如果同时竞 3 张订单，库存现金为 54W，已经竞得 3 张订单，扣除了 30W 标书费，还剩余 24W 库存现金，则不能继续参与竞单，因为万一再竞得 3 张，24W 库存现金不足支付标书费 30W。

为防止恶意竞单，对竞得订单数量进行限制，如果{某队已竞得订单数 > ROUND（3\*该年竞单总数/参赛队数）}，则不能继续竞单。

提请注意：

- ROUND 表示四舍五入；
- 如上式为等于，可以继续参与竞单；
- 参赛队数指经营中的队伍，破产退出经营则不算其内。

如某年竞单，共有 40 张，20 队参与竞单，当一队已经得到 7 张订单，因为  $7 > \text{ROUND}(3 * 40 / 20)$ ，所以不能继续竞单；但如果已经竞得 6 张订单，可以继续参与。

### （2）竞单过程

参与竞单的公司须根据所投标的订单，在系统规定时间（90 秒，以倒计时秒形式显

示)填写总价、交货期、账期三项内容,确认后由系统按照:

得分=100+(5-交货期)\*2+应收账款-8\*总价/(该产品直接成本\*数量)

以得分最高者中标。如果计算分数相同,则先提交者中标。

提请注意:

- 总价不能低于(可以等于)成本价,也不能高于(可以等于)成本价的三倍;
- 必须为竞单留足时间,如在倒计时小于等于5秒再提交,可能无效,责任自负;
- 竞得订单与选中订单一样,算市场销售额。

## 六、订单交货

订单必须在规定季或提前交货,应收账款从交货季开始算起。**应收款收回系统自动完成,不需要各队填写收回金额。**

## 七、违约问题

所有订单要求在本年度内完成(不可以部分交货),可以提前交货,不可以推迟,如订单规定3季交货,可以在第1或第2或第3季交货,不可以第4季交货,应收账款从实际交货季算起。如果订单没有完成,则视为违约订单,按下列条款加以处罚:

- (1) 分别按违约订单销售总额的20%(四舍五入)计算违约金,并在当年第4季度结束后扣除,违约金记入“损失”。
- (2) 违约订单一律收回。

## 八、罚分细则

### (1) 运行超时扣分

运行超时有两种情况:一是指不能在规定时间内完成广告投放(可提前投广告);二是指不能在规定时间内完成当年经营(以点击系统中“当年结束”按钮并确认为准)。

处罚:按总分50分/分钟(不满一分钟按一分钟计算)计算罚分,最多不能超过10分钟。如果到10分钟后还不能完成相应的运行,将取消其参赛资格。

**注意:投放广告时间、完成经营时间及提交报表时间系统均会记录,作为扣分依据。**

### (2) 报表错误扣分

必须按规定时间在系统中填制资产负债表,如果上交的报表与系统自动生成的报表对照有误,在总得分中扣罚250分/次,并以系统提供的报表为准修订。

注意:对上交报表时间会作规定,延误交报表即视为错误一次,即使后来在系统中填制正确也要扣分。由运营超时引发延误交报表视同报表错误并扣分(即如果某队超时3分钟,将被扣除 $50 \times 3 + 250 = 400$ 分)。

### (3) 其它违规扣分

在运行过程中下列情况属违规：

- ①. 对裁判正确的判罚不服从；
- ②. 其他严重影响比赛正常进行的活动；

如有以上行为者，在第 5 年经营结束后扣除该队 500 分。

**(4) 所有罚分在第 5 年经营结束后计算总成绩时一起扣除。**

**(5) 如果两队最终得分相同，则扣分少的经营者排名靠前，若两队软件统计分数和扣分均相同，则先完成第 5 年经营者排名靠前。**

## 九、破产处理

当参赛队权益为负（指当年结束系统生成资产负债表时所有者权益为负）或现金断流时（权益和现金可以为零），企业破产。参赛队破产后，直接退出比赛。

## 十、其它说明

(1) 违约金扣除 **(每张违约单单独计算)** ——四舍五入；出售库存所得现金——向下取整；贴现费用——向上取整；扣税——四舍五入；长短贷利息 **(长贷利息是所有长贷加总乘以利率)** ——四舍五入。

(2) 生产线变卖、紧急采购、订单违约、库存折价出售计入损失。

(3) 企业每年的运营时间以裁判现场公布时间为准，如果发生特殊情况，经裁判组同意后可作适当调整。

(4) 每一年投放广告结束后，将给各组 2 分钟的时间观看各组广告信息。

(5) 每一年经营结束，裁判公布各队综合费用表、利润表与资产负债表，发放打包好的电子间谍包。

(6) 经营过程中不允许转让订单、转让产品、转让财产，即不允许组间进行交易。

(7) 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。

## 十一、固定参数

库存折价率(原料)	80 %	库存折价率(产品)	100 %
紧急采购倍数(原料)	2 倍	紧急采购倍数(产品)	3 倍
所得税率	25 %	违约金比例	20 %
选单市场同开数量	2 个	最大厂房数量	4 个
市场老大	无	信息费	5 W
选单时间	50 秒	首位选单补时	25 秒